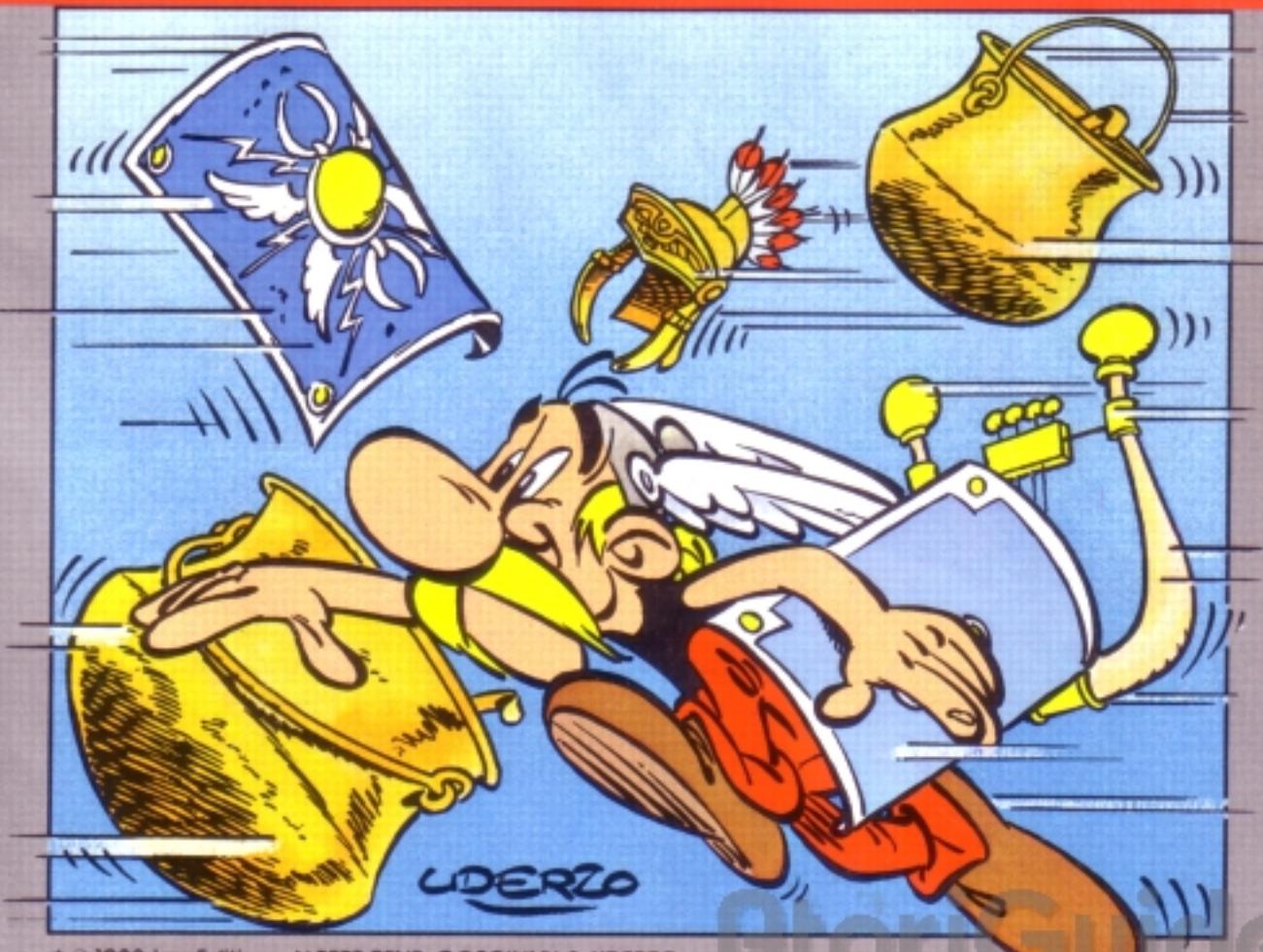


ATARI[®] 2600TM

ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
ITALIANO
ESPAÑOL

ONE TO TWO PLAYERS
UN A DEUX JOUEURS
EIN BIS ZWEI SPIELER
DA UNO A DUE GIOCATORI
DE UNO A DOS JUGADORES

ASTERIX*



ASTERIX

The year is 50 B.C. Gaul is entirely occupied by the Romans. Well, almost entirely... There is one Gaulish village, located near the Roman outposts of Totorum, Aquarium, Laudanum, and Compendium, that has resisted the Roman legions. According to reports from Roman spies, the villagers are led by two Gaulish heroes — Asterix and Obelix.

The first hero, Asterix, is a shrewd little warrior with a quick mind and a large moustache. Asterix gets his super-human strength from a magic potion brewed by the village Druid, Getafix.



The other hero is Asterix's remarkably strong and hungry friend, Obelix. Obelix has a healthy appetite for wild boar, and is always ready for a good fight with the Romans.

ASTERIX

Nous sommes en 50 avant Jésus-Christ. Toute la Gaule est occupée par les Romains... Toute? Non! Un village peuplé d'irréductibles Gaulois résiste encore et toujours à l'envahisseur. Et la vie n'est pas facile pour les garnisons de légionnaires romains des camps retranchés de Babaorum, Aquarium, Laudanum et Petibonum... Selon les rapports des espions Romains, deux héros Gaulois mènent le village rebelle: Astérix et Obélix.

Astérix, le premier héros de ces aventures, est un petit guerrier moustachu à l'esprit malin et à l'intelligence vive, auquel toutes les missions périlleuses sont confiées sans hésitation. Astérix tire sa force surhumaine de la potion magique du druide Panoramix...

Obélix, le deuxième héros, est le robuste ami d'Astérix et possède un appétit dévorant. Grand amateur de sangliers, Obélix est toujours prêt à se bagarrer avec les Romains!

ASTERIX

Wir befinden uns im Jahre 50 v. Ch. Ganz Gallien ist von den Römern besetzt. Ganz Gallien? Nein! Ein von unbeugsamen Galliern bevölkertes Dorf hört nicht auf, dem Eindringling Widerstand zu leisten. Und das Leben ist nicht leicht für die römischen Legionäre, die als Besatzung in den befestigten Lagern Babaorum, Aquarium, Laudanum und Kleinbonum liegen... Laut Berichten römischer Spione werden die Dorfbewohner von zwei gallischen Helden geführt — Asterix und Obelix.

Der erste Held, Asterix, ist ein listiger kleiner Krieger voll sprühender Intelligenz und mit einem großem Schnurrbart. Asterix schöpft seine übermenschliche Kraft aus einem Zaubertrank, den der Dorfdruid Miraculix für ihn kocht.

Der andere Held ist Asterix' bemerkenswert starker und hungriger Freund Obelix. Obelix ist immer für einen Wildschweinbraten oder eine Rauferei mit den Römern bereit.

ASTERIX

Nel 50 avanti Cristo tutta la Gallia è occupata dai Romani... Tutta? No! Un villaggio dell'Armorica, abitato da irriducibili Galli, resiste ancora e sempre all'invasore. E la vita non è facile per le guarnigioni legionarie romane negli accampamenti fortificati di Babaorum, Aquarium, Laudanum e Petibonum... Secondo le informazioni che le spie romane hanno potuto ottenere, gli abitanti del villaggio sono guidati da due eroi Galli — Asterix e Obelix.

Il primo eroe, Asterix, è un guerriero di taglia piccola, dalla mente pronta e con i baffoni spioventi. La sua forza sovrumana proviene da una pozione magica che gli prepara il druido del villaggio, Panoramix.

L'altro eroe è il suo fortissimo ed affamato amico. Obelix, cui piacciono i cinghiali in tutte le salse e che è sempre pronto a fare a botte coi Romani.

ASTERIX

Estamos en el año 50 antes de Jesucristo. Toda la Galia está ocupada por los romanos... ¿Toda? ¡No! Una aldea pobalda por irreductibles galos resiste todavía al invasor. Y la vida no es fácil para las guarniciones de legionarios romanos en los reducidos campamentos de Babaórum, Acuárium, Laudánum y Petibónum. Según los reportajes de los espías romanos, estos aldeanos están acaudillados por dos héroes: Astérix y Obélix.

El primer héroe, Astérix, es un pequeño guerrero con la inteligencia viva y un gran bigote. Astérix obtiene su fuerza sobre-humana de una poción mágica preparada por el druida de la aldea, Panoramix.

El otro héroe es Obélix, el asombrosamente fuerte y hambriento amigo de Astérix. Obélix tiene un apetito insaciable cuando se trata de comer jabalí, y siempre está listo para una buena pelea con los romanos.



These two valiant heros aren't afraid of anything. Except... well, except for one thing. The off-key tunes from the lyre of Cacofonix, the village bard, can make them retreat faster than a Roman can say "Veni, Vidi, Vici"!

A FIGHT AND A PARTY

Julius Caesar, on the advice of his chief advisor, Caius Ludicrus, sent fresh troops to capture the upstart Gauls. The news spread quickly to the villagers, who (after a quick celebration) readied themselves for the fight. The battle was, as usual, a Roman disaster.

After the fight was over, Asterix went scrambling through the wreckage, looking for mementos to give Obelix on his upcoming birthday. While Asterix was busy looking for Roman helmets, lamps, and shields, Obelix was wandering around looking for (what else?) food.

Rien ne fait peur à nos deux vaillants héros... ou presque! Il y a bien sûr Assurancetourix, le barde du village aux talents destructeurs! Rien qu'à la vue de ses lyres, Astérix et Obélix décampent en moins de temps qu'il ne faut à un Romain pour dire "Veni, Vidi, Vici"...

APRES LA BAGARRE, LE FESTIN

Sur le conseil de son tribun principal, Caius Laius, Jules César a envoyé de nouvelles troupes pour détruire cette tache irritante sur la carte de ses conquêtes. La bonne nouvelle se répand vite parmi les villageois qui, après les festivités d'usage, se préparent fébrilement pour la nouvelle bagarre... qui, une fois de plus, se solde par un échec pour les Romains!

Astérix décide de parcourir les restes du champ de bataille à la recherche de souvenirs qu'il veut offrir à Obélix au banquet donné en l'honneur de son anniversaire. Pendant qu'Astérix s'affaire parmi les casques, les lampes, et les boucliers romains, devinez où est parti notre ami Obélix... à la chasse aux sangliers!

Diese beiden tapferen Helden fürchten sich vor nichts. Außer vielleicht... na, ja, vor einer Sache! Und zwar vor der falschen Melodie der Leier des Troubadix, dem Dorfbarden, mit der er sie schneller zurücklocken kann, als ein Römer "Veni, Vidi, Vici!" sagt!

EIN KAMPF UND EIN FEST

Julius Cäsar, auf Anraten seines Beraters Caius Ludicrus, sandte Truppennachsatz um die gallischen Emporkömmlinge niederzuschlagen. Die Kunde verbreitete sich schnell, und die Dorfbewohner bereiteten sich (nach einem kurzen Fest) auf den Kampf vor. Die Schlacht endete, wie üblich, mit einer römischen Niederlage.

Nachdem die Schlacht beendet war, stöberte Asterix in den Trümmern, nach einem Andenken, den er Obelix zum Geburtstag schenken könnte. Während Asterix damit beschäftigt war, römischen Helme, Lampen und Schilder zu suchen, ging Obelix weg (wie auch anders?) Wildschwein zu jagen.

I nostri prodi non hanno paura di nulla. Salvo che... be', salvo che le melodie stonate che escono dalla lira di Assurancetourix, il bardo del villaggio, fanno battere in ritirata più in fretta di quanto non ci voglia ad un romano per dire "veni, vidi, vici"!

UNA RISSA ED UNA FESTA

Guilio Cesare, su consiglio del suo principale consigliere, Caius Ludicrus, ha mandato truppe fresche a catturare i Galli ribelli. Le notizie hanno rapidamente raggiunto il villaggio e gli abitanti, dopo una festicciola celebrativa, si sono preparati alla battaglia. Lo scontro, come al solito, si è risolto in un disastro per i Romani.

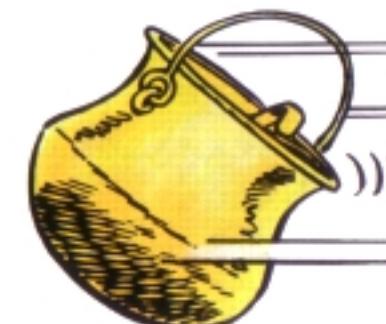
Terminata la battaglia, Asterix rimesta fra i rottami, cercando dei ricordi da dare regalo a Obelix come regalo di compleanno. Mentre Asterix è occupato a cercare elmi, lampade e scudi romani, Obelix se n'è andato a cercarsi qualcosa da mangiare (si mancherebbe altro...).

Estos dos valientes héroes no temen a nada. Excepto,... una sola cosa. La música desacorde de la lira de Asurancetúrix —el bardo de la aldea— puede hacerlos retroceder más rápidamente que lo que tarda un romano en decir "Veni, Vidi, Vici".

UNA PELEA Y UNA FIESTA

Julio César, aconsejado por su consultor jefe, Caius Ludicrus, envió nuevas tropas a la captura de los rebeldes galos. La noticia llegó rápidamente a los oídos de los aldeanos, quienes (después de una rápida celebración) se prepararon para la lucha. La batalla fue, como de costumbre, un desastre para los romanos.

Una vez terminada la lucha, Astérix buscó ávidamente entre los despojos romanos para encontrar algún regalo que dar a Obélix con motivo de la fiesta que se celebraría pronto en honor a su cumpleaños. Mientras Astérix estaba ocupado buscando cascós, lámparas y escudos romanos, Obélix se fue merodeando en busca de (¿que cree usted?) comida.

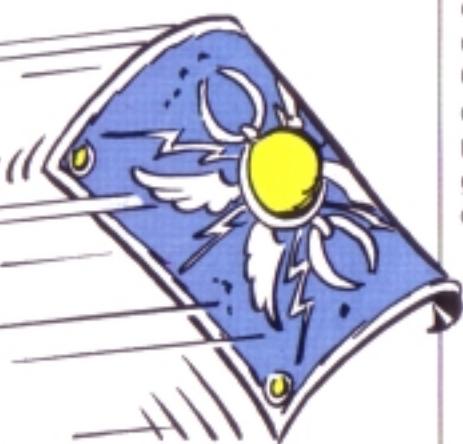


GAME PLAY

Your job is to help Asterix and Obelix collect as many objects as possible, while avoiding Cacofonix's deadly lyres.

You begin the game with three lives. Each time Asterix or Obelix touches a lyre, you lose a life. You earn points for every object touched, and a bonus life at 10,000, 30,000, 50,000, 80,000, 110,000 points, and every 40,000 points thereafter.

Eight groups of objects appear in the game. Asterix collects cauldrons of magic potion, helmets, shields, and lamps. Obelix collects apples, fish, wild boar legs, and mugs of his favorite drink. After you collect fifty of one object, the next group of objects appears.



BUT DU JEU

Astérix et Obélix ont besoin de votre aide pour ramasser autant d'objets que possible tout en évitant les lyres mortelles d'Assurancetourix.

Au début du jeu, vous disposez de trois vies et vous en perdez une à chaque fois qu'Astérix ou Obélix touchent une lyre. Vous gagnez des points à chaque fois qu'ils ramassent un objet et au bout de 10.000, 30.000, 50.000, 80.000 et 100.000 points, vous remportez une vie en prime et ainsi de suite tous les 40.000 points.

Il existe huit groupes d'objets dans ce jeu. Astérix recherche les chaudrons de potion magique, les casques, les boucliers, et les lampes. Obélix, lui, s'intéresse plus aux pommes, poissons, cuisses de sanglier, et chopes de cervoise. Quand cinquante objets similaires ont été ramassés, le nouveau groupe d'objets apparaît.

SO WIRD GESPIELT

Asterix und Obelix sollen so viele Gegenstände wie möglich sammeln, und dabei den tödlichen Leier des Troubadix aus dem Wege gehen.

Das Spiel beginnt mit drei Leben. Jedesmal Asterix oder Obelix eine Leier berühren, geht ein Leben verloren. Jeder berührte Gegenstand ergibt Punkte, und Sie erhalten ein Bonusleben nach 10.000, 30.000, 50.000, 80.000 und 100.000 Punkten, und so weiter jede 40.000 Punkte.

Im Spiel treten acht Gruppen von Gegenständen auf. Asterix sammelt Kessel voll Zaubertrank, Helme, Schilder, und Lampen. Obelix sammelt Äpfel, Fische, Wildschweinschinken, und Becher voll seines Lieblingsgetränks. Nachdem fünfzig gleiche Gegenstände gesammelt sind, erscheint die nächste Gruppe.

IL GIOCO

Il tuo compito è di aiutare Asterix e Obelix a raccogliere quanti più oggetti possibili, sempre evitando le lire funeste d'Assurancetourix.

Cominci il gioco con tre vite. Ogni volta che Asterix o Obelix toccano una lira, perdi una vita. Guadagni dei punti per ogni oggetto toccato, ed ottieni un vita in abbondanza ai 10.000, 30.000, 50.000, 80.000, 110.000 ed in seguito ogni 40.000 punti.

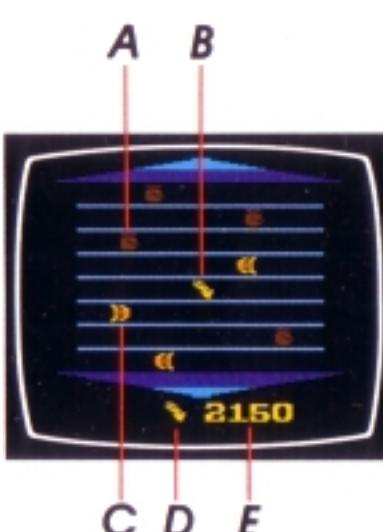
Otto gruppi di oggetti appaiono durante il gioco. Asterix raccoglie calderoni di filtro magico, elmi, scudi e lampade. Obelix raccatta mele, pesci, cosiotti di cinghiale e bicchieroni della sua cervogia favorita. Dopo che hai raccolto cinquanta oggetti di un tipo, appare il gruppo di oggetti seguenti.

EL JUEGO

La misión de usted consiste en ayudar a Astérix y Obélix a encontrar el máximo número posible de objetos, evitando al mismo tiempo las liras mortales de Assurancetourix.

Usted comienza el juego con tres vidas. Cada vez que Astérix o Obélix tocan una lira, usted pierde una vida. Usted gana puntos por cada objeto tocado, y ganará una vida extra a los 10.000, 30.000, 50.000, 80.000 y 100.000 puntos y por cada 40.000 puntos subsiguientes.

En el juego aparecen ocho grupos de objetos. Astérix recoge calderas de poción mágica, cascós, escudos y lámparas. Obélix recoge manzanas, pescado, patas de jabalí y jarras de su bebida favorita. Una vez que usted ha recogido cincuenta ejemplares de un objeto, aparece el siguiente grupo de objetos.



A-Cauldron
B-Asterix
C-Lyre
D-Lives Remaining
E-Score

A-Chaudron
B-Astérix
C-Lyre
D-Vies restantes
E-Score

A-Kessel
B-Asterix
C-Leier
D-Verbleibende Leben
E-Punktezahl

A-Calderone
B-Asterix
C-Lira
D-Vite restanti
E-Punteggio

A-Caldera
B-Astérix
C-Lyra
D-Vidas restantes
E-Puntaje

A surprise object appears after the third time Obelix collects mugs—if you can stay alive that long!

OBELIX WAVE

After Asterix finishes collecting lamps the game pauses and the words OBELIX WAVE appear on the screen. This is a warning that from this point on, the objects will move faster.

SCORING

OBJECT (for Asterix)	POINTS
 Cauldron:	50
 Helmet:	100
 Shield:	200
 Lamp:	300
 Apple:	400
 Fish:	500
 Wild Boar Leg:	500
 Mug:	500
 Surprise Object:	500

Obélix ayant ramassé des chopes de cervoise pour la troisième fois, un objet mystère apparaît, mais encore faut-il que vous soyez resté vivant!

OBELIX WAVE

Lorsqu'Astérix a fini de ramasser les lampes le jeu s'interrompt et le message "OBELIX WAVE" apparaît sur l'écran. A partir de ce moment, les objets vont se déplacer plus vite.

SCORE

OBJET (pour Astérix)	POINTS
 Chaudron:	50
 Casque:	100
 Bouclier:	200
 Lampe:	300
 Pomme:	400
 Poisson:	500
 Cuisse de sanglier:	500
 Chope:	500
 Objet mystère:	500

Hat Obelix drei Runden Bechersammeln hinter sich, erscheint ein Belohnungsgegenstand!

OBELIX WAVE

Nachdem Asterix das Lampensammeln beendet hat, tritt ein Spielstop ein, und die Worte OBELIX WAVE erscheinen am Bildschirm. Von diesem Moment an bewegen sich die Gegenstände schneller.

PUNKTE- SAMMELN

GEGENSTAND (für Asterix)	PUNKTE
 Kessel:	50
 Helm:	100
 Schild:	200
 Lampe:	300
 Apfel:	400
 Fisch:	500
 Wildschweins- schinken:	500
 Becher:	500
 Belohnungs- gegenstand:	500

Un oggetto sorpresa appare dopo che Obelix ha raccolto bicchieroni di cervogia per la terza volta, se rimani in vita così a lungo!

OBELIX WAVE

Quando Asterix ha finito di raccattare lampade, il gioco si ferma e le parole OBELIX WAVE (ondata Obelix) appaiono sullo schermo. Si tratta di un avvertimento che d'ora in poi gli oggetti si muoveranno più in fretta.

IL PUNTEGGIO

OGGETTO (per Asterix)	PUNTI
 Calderone:	50
 Elmo:	100
 Scudo:	200
 Lampada:	300
 Mela:	400
 Pesce:	500
 Cosiotto di cinghiale:	500
 Bicchierone di cervogia:	500
 Oggetto sorpresa:	500

Aparece un objeto sorpresa después de la tercera vez que Obélix recoge jarras—si usted sobrevive hasta este momento.

OBELIX WAVE

Una vez que Astérix termina de recoger escudos, se hace una pausa en el juego y aparecen las palabras OBELIX WAVE (Oleada de Obelix) en la pantalla. A partir de ahora los objetos se moverán más rápidamente.

PUNTUACION

OBJETO (por Asterix)	PUNTOS
 Caldera:	50
 Casco:	100
 Escudo:	200
 Lámpara:	300
 Manzana:	400
 Pescado:	500
 Pata de jabalí:	500
 Jarra:	500
 Objeto sorpresa:	500

GAME CONTROLS

Be sure your controllers are firmly plugged into the jacks on your console. For one-player games, plug your controller into the left controller jack. Hold the controller with the red button to your upper left, toward the television screen.

CONSOLE SWITCHES

Use the **GAME SELECT** switch to choose either a one- or two-player game variation.

Press **GAME RESET** to return to the initial game screen.

Press the button on your left controller to start the game.

The **DIFFICULTY** switches are not used in this game.

Note: Always turn the console **POWER** switch **OFF** when inserting or removing an ATARI Game Program™ cartridge. This will protect the electronic components and prolong the life of your ATARI 2600™ Video Computer System™ game.

COMMANDES DU JEU

Assurez-vous que les commandes sont bien branchées dans les prises de votre console. Pour jouer seul, branchez la commande dans la prise de commande gauche. Tenez la commande de telle façon que le bouton rouge se trouve en haut à gauche, face à l'écran de télévision.

SELECTEURS DE LA CONSOLE

Vous utiliserez **GAME SELECT** pour choisir la version à un ou à deux joueurs.

Appuyez sur **GAME RESET** pour revenir à l'écran de départ.

Appuyez sur le bouton de votre commande de gauche pour engager la partie.

Les sélecteurs **DIFFICULTY** ne servent pas dans ce jeu.

Remarque: Avant d'introduire ou de retirer un programme de jeu, mettez toujours à l'arrêt (**OFF**) l'interrupteur marche arrêt (**POWER**) de la console. Cette mesure de précaution préservera les composants électroniques et prolongera la durée de vie de votre système.

STEUERUNGEN

Überzeugen Sie sich, daß Ihre Steuerungen fest in den Buchsen Ihres Grundgerätes stecken. Für Spiele mit einem Spieler wird der linken Spielkabel-Eingang benutzt. Halten Sie die Steuerung so, daß der rote Knopf oben links zum Bildschirm weist.

KONSOLENSCHALTER

Spiele für einen, sowie für zwei Spieler werden mit den **GAME SELECT** Schalter gewählt.

Der **GAME RESET** Schalter bringt das Spiel zurück zur Ausgangsposition.

Mit einem Druck auf den Knopf an der linken Steuerung wird das Spiel begonnen.

Die **DIFFICULTY** Schalter werden in diesem Spiel nicht benutzt.

Hinweis: Schalten Sie vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer ATARI Programm-Cassette den Konsolenschalter (**POWER**) stets aus (**OFF**). Dadurch werden die elektronischen Bestandteile geschützt und die Nutzlebensdauer Ihres ATARI 2600™ Video-Computer-System™ Spieles wird verlängert.

I COMANDI

Assicurati che i comandi siano stabilmente inseriti nelle prese a jack della consolle. Per i giochi con un solo partecipante si usa il comando inserito nella presa di sinistra. Il comando va tenuto con il pulsante rosso in alto a sinistra, rivolto verso lo schermo del televisore.

I COMMUTATORI SULLA CONSOLLE

Servirsi del commutatore **GAME SELECT** per scegliere la variante ad un giocatore o quella a due.

Premere **GAME RESET** per tornare allo schermo di partenza.

Premere il pulsante sul comando di sinistra per dare inizio al gioco.

I commutatori **DIFFICULTY** in questo gioco non vengono usati.

Nota: Prima di inserire o rimuovere una cartuccia di gioco ATARI portare sempre l'interruttore di alimentazione (**POWER**) della console nella posizione **OFF**. In tal modo si proteggono i componenti elettronici e si prolunga la durata utile del gioco Sistema Video-Computer™ ATARI 2600™.

CONTROLES

Asegúrese de conectar los controles firmemente en los enchufes de su consola. Para los juegos de una persona, use el enchufe izquierdo. Mantenga el control con el botón rojo en la parte izquierda superior, apuntando hacia la pantalla del televisor.

COMUTADORES DE LA CONSOLA

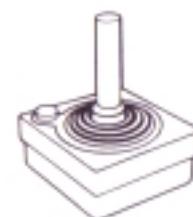
Utilice el commutador de **GAME SELECT** para seleccionar la variante de un jugador o de dos jugadores.

Oprima el commutador **GAME RESET** para volver a la pantalla inicial del juego.

Oprima el botón del control de la izquierda para comenzar el juego.

Los commutadores **DIFFICULTY** no se utilizan en este juego.

Nota: Cuando inserte o extraiga un cartucho de juego ATARI, gire siempre el interruptor principal (**POWER**) de la consola a la posición **OFF**. Esto protegerá los componentes electrónicos y prolongará la vida de su juego Sistema Video-Computer™ ATARI 2600™.



JOYSTICK CONTROLLER

COMMANDA A LEVIER

STEUERKNÜPPEL

COMANDO A CLOCHE

CONTROL DE PALANCA

ATARI[®]
PROOF OF PURCHASE
ASTERIX[®]

ATARI International Division
1312 Crossman Ave., P.O. Box 61657
Sunnyvale, CA 94086, U.S.A.



A Warner Communications Company 

Designed and programmed by Steve Woita

C019787-96 REV. A

ATARI and Design, Reg. U.S. Pat. & Tm. Off.
© 1983 ATARI, INC. ALL RIGHTS RESERVED

Printed in U.S.A.

AtariGuide